BAB III

LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1 Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

Dalam pelaksanaan kerja praktek di CV. Destics praktikan ditempatkan pada bagian kreatif desain yang memiliki tugas untuk membuat desain yang nantinya akan diaplikasikan pada media stiker yang akan diproduksi dan dipasarkan.

3.2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek di Perusahaan

Selama pelaksanaan kerja praktek di CV. Destics praktikan memiliki tugas untuk mengembangkan konsep yang telah ditentukan oleh pembimbing untuk menjadi sebuh visual yang diharapkan layak untuk diproduksi.

3.3 Metode Kerja Praktikan

Berdasarkan penempatan dan pengamatan praktikan selama melaksanakan kerja praktek, praktikan memiliki beberapa metode yang membantu dalam setiap pembuatan suatu karya desain dan pengumpulan data yang akan dijadikan laporan kerja praktek. Adapun metode – metode yang digunakan praktikan dalam pelaksanaan kerja praktek, yaitu metode observasi atau pengamatan merupakan salah satu teknik pengumpulan data pada media *internet* dan dengan pengamatan secara langsung suatu pada kegiatan yang sedang dilakukan.Pengumpulan data yang praktikan lakukan dengan cara mengamati dan mempelajari perkembangan minat konsumen melalui *observasi* lapangan. Selain itu juga praktikan menggunakan katalog – katalog desain dan hasil produksi yang disediakan oleh perusahaan sebagai dasar referensi yang akan dijadikan *studi* banding bagi praktikan dalam proses pembuatan desain stiker.

3.4 Proses Pembuatan Stiker

3.4.1 Konsep Perancangan Desain

Dalam pelaksanaan kerja praktek, praktikan memilih tema *parody* logo Merk motor yang akan divisualkan pada media stiker. Konsep desain *parody* logo adalah sebuah metode desain yang diterapkan dengan cara mengubah desain pada suatu logo atau *brands* yang sudah ada lalu kemudian dilakukan perubahan pada tulisan atau gambarnya dengan tema yang akan diterapkan. Pemilihan tema tersebut tidak bertujuan untuk pembajakan pada sebuah karya yang bersifat *negatif* atau merugikan tetapi lebih menonjolkan kesan unik, lucu dan kreatif

Konsep visual pada desain stiker dengan tema Merk motor banyak menggunakan gambar, logo dan tipografi yang sudah ada dan dilakukan perubahan dengan menambahkan identitas Logo Motor Dalam proses pembuatan desain stiker praktikan lebih menonjolkan makna ceria, gagah, lucu dan unik sebagai identitas diri pemilik stiker. Maka dari itu desain stiker ini dimunculkan dengan konsep – konsep yang banyak di minati konsumen.

3.4.2 Teknis Perancangan Desain

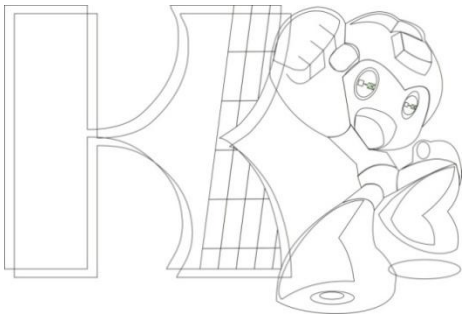
Perancangan desain yang dikerjakan oleh praktikan dibagi menjadi tiga bagian yaitu tahap sketsa, pembuatan *alternatif* desain dan tahap desain akhir. Sketsa mencakup konsep desain yang belum dikombinasikan dengan media dan masih berupa grafis. Pembuatan alternatif desain yang menjadi perbandingan dalam pemilihan konsep grafis yang diajukan memberikan pilihan dan masukan yang lebih kreatif. Desain akhir merupakan hasil akhir dari pembuatan konsep desain yang telah dikombinasikan dengan media dan disetujui. Untuk mengolah dan membuat gambar vektor, dari pembuatan sketsa hingga sampai pada tahap hasil akhir praktikan menggunakan software desain yang umum digunakan oleh para desainer grafis yaitu Corel Draw X3.

3.4.2.1 Sketsa Perancangan Desain

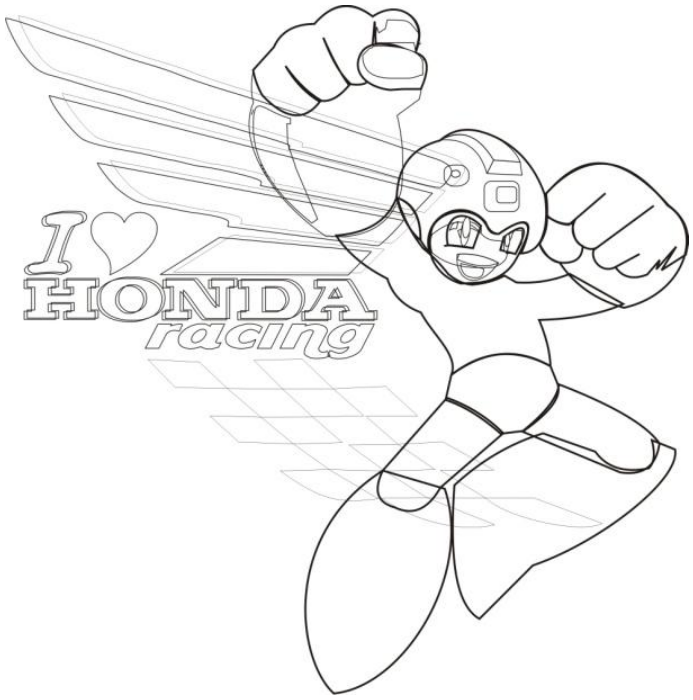
Gbr III.1 Sketsa Desain Stiker



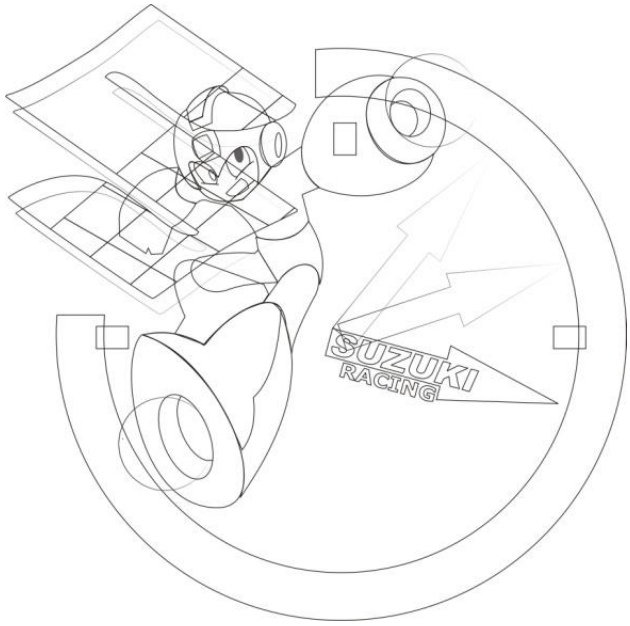
Gbr III.2 Sketsa Desain Stiker



Gbr III.2 Sketsa Desain Stiker



Gbr III.3 Sketsa Desain Stiker



3.4.2.2 Hasil Akhir Perancangan Desain

Selama pelaksanakan kerja praktek, praktikan telah melakukan proses asistensi dan bimbingan yang menghasilkan konsep – konsep desain yang telah disetujui dan telah dikombinasikan dengan media yang akan di pasarkan. Berikut hasil desain akhir :

Gbr III.7 Hasil Akhir Desain Stiker



Gbr III.8 Hasil Akhir Desain Stiker



Gbr III.9 Hasil Akhir Desain Stiker



Gbr III.10 Hasil Akhir Desain Stiker

